



flèche dessinée sur la carte; (b)

- lorsque plusieurs flèches sont indiquées sur une carte, le joueur qui la joue choisit la direction qu'il souhaite prendre et oriente son voilier selon son choix. (fig.4)
- puis il retire la carte jouée et la pose à côté de la pioche dans la défausse ;
- enfin il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

REMARQUES

- Il est interdit de toucher le bateau adverse, une bouée ou un obstacle pendant ou à la fin de son mouvement.
- Il est interdit de créer une collision, c'est-à-dire de finir son mouvement devant la proue d'un bateau adverse : la zone interdite correspond à la surface d'une carte posée dans l'axe de tout bateau (fig.5). Si un joueur n'a pas d'autre choix que de finir dans la zone de manœuvre d'un adversaire son déplacement s'arrêtera à l'entrée de cette zone (fig. 6).
- Lorsqu'un joueur est gêné par une bouée ou un bateau pour poser sa carte sur la table, il la maintient en l'air et respecte la trajectoire dessinée. Mais le déplacement du bateau doit suivre le trajet indiqué par la carte sans toucher une bouée ni un autre bateau. En ce cas, il faut jouer une





RÈGLE DU JEU

CONTENU

55 cartes, 4 bateaux de couleurs différentes, 4 bouées de couleurs, 1 sac, 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec son bateau après avoir contourné les bouées dans l'ordre (fig.1).

MISE EN PLACE

Placer 2 bouées blanches qui formeront la ligne de départ ainsi que les 2 autres bouées comme indiqué figure 2. La taille du plan d'eau et donc la durée de la partie varieront en fonction du choix des joueurs. On distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste des cartes forme la pioche. Le premier joueur est désigné au hasard puis chacun choisit un bateau et le place à son tour juste derrière la ligne de départ. On joue ensuite à tour de rôle en sens horaire.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur dont c'est le tour doit poser une carte de sa main de la façon suivante (fig.3):

- il pose la carte qu'il a choisie devant son bateau dans le même axe que celui-ci; (a)
- il soulève son bateau et le place au bout de l'une des flèches de la carte, la poupe (l'arrière) dans l'axe de la



autre carte ou se mettre en panne.

- Il est possible et parfois obligatoire (voir ci-dessus) de passer son tour en se mettant en panne : le joueur ne joue alors pas de carte de déplacement; il a le choix entre :

- changer 1, 2 ou 3 cartes de sa main
- ou bien orienter son bateau comme il le souhaite ;

Dans les 2 cas, le bateau n'avance pas et le joueur n'a pas le droit de poser de carte soleil.

- Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche, le joueur qui doit piocher mélange le tas de défausse qui devient la pioche.

CARTES SYMBOLE

- **La barre** : signifie que le joueur peut, s'il le souhaite, rejouer une carte immédiatement. On ne peut rejouer une nouvelle carte qu'une seule fois même si la seconde carte porte elle aussi une barre (fig. 7).

- **Le nuage** : signifie que la carte doit être jouée 2 fois (fig. 8).

- **Le soleil** : la carte soleil est jouée sur un bateau adverse, à la fin de son tour. Le soleil amène le calme plat : il immobilise le bateau adverse! Le joueur pose donc une carte de direction pour bouger son bateau puis il pose la carte soleil devant un adversaire de son choix qui devra passer son prochain tour, enfin il pioche deux cartes pour compléter sa main. A son tour de jeu, l'adversaire ne jouera pas et se contentera de remettre la carte soleil dans la défausse (fig. 9).